

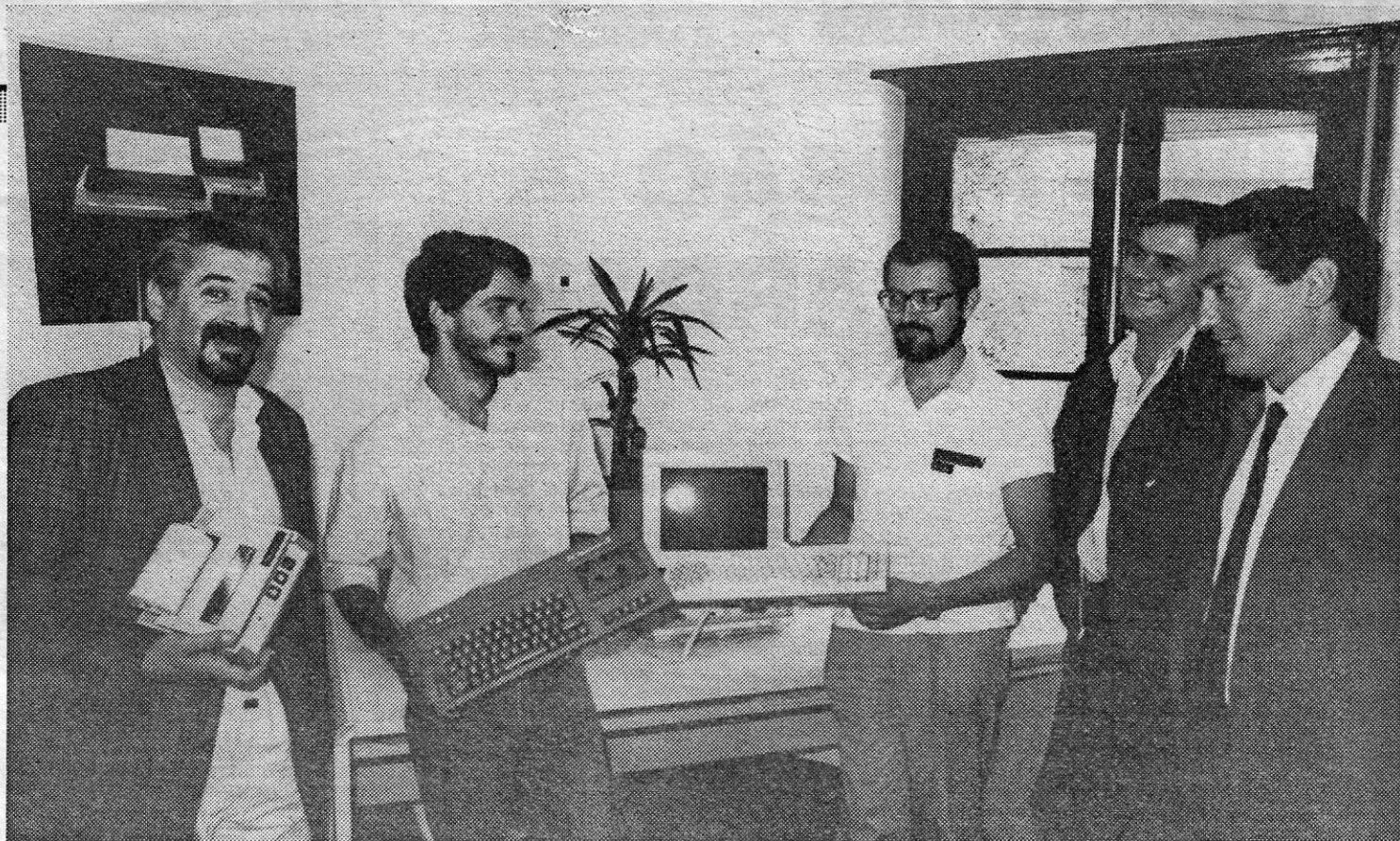
# CONCURSO

## «Basicando» com «A Capital» e Triudus

UM Amstrad PC 1512, um Spectrum Plus 2 e uma impressora a quatro cores Tricom estão já na posse dos três primeiros classificados da segunda sessão do Concurso Basicando reservado a Programas Técnicos. Jorge Pinheiro, de 42 anos, António Rui Monteiro, de 26, e José Luís Santos, com 43 anos, vencedor, segundo e terceiro lugar, respectivamente, estiveram na Triudus para receberem os prémios, na passada sexta-feira, declarando-se satisfeitos pela forma como decorreu a iniciativa e dispondo-se a voltar à competição.

Depois da cerimónia de entrega das máquinas, em que estiveram presentes Alberto Rosário, da direcção de publicidade da EPNC, e Jorge Amado, da Triudus, Jorge Pinheiro, que venceu esta segunda sessão disse a «A Capital»:

«A informática é o presente. Até 1983,



Orgulhosos com os prémios que levam para casa, Jorge Pinheiro (ao centro), António Rui Monteiro e José Luís Santos receberam as máquinas das mãos de Alberto Rosário, da EPNC, e Jorge Amado, da Triudus

# PROGRAMAS TÉCNICOS TÊM PRÉMIOS ENTREGUES

ano em que comprei um computador, não lhe dei grande importância, embora estivesse atento à informática. Agora vejo que o mundo caminha para a informatização e não podia perder a oportunidade de concorrer.»

Segundo o vencedor, a organização de concursos como o levado a efeito pelo nosso jornal «contribui para estimular a criação e criatividade é coisa que não falta aos portugueses».

Licenciado em História, Jorge Pinheiro acrescentou que «se houver mais concursos de «A Capital», estarei disposto a enviar programas como aliás já fiz para a terceira fase

do Basicando, dedicada a Jogos de Aventura e Acção».

Por seu lado, António Monteiro, que obteve o segundo lugar e por isso levou para casa um Spectrum Plus 2, é aluno de piano, ao mesmo tempo que ensina no Centro Cultural de Algés.

«Iniciei-me na informática porque me interessei pelo modo de funcionamento das máquinas», afirmou.

Para o segundo classificado, o desafio lançado pelo nosso jornal tem também a vantagem de «facilitar os contactos entre os «amantes» de computadores, que geralmente

trabalham sozinhos».

Na terceira posição ficou José Luís Santos. Sócio-gerente da Dese, obteve aquela classificação com um programa de gestão de gelados, que tenciona apresentar aos fabricantes. Este concorrente, filho do actual presidente da direcção do Benfica João Santos, não mostrou porém grande interesse em concorrer à terceira sessão do Basicando, já que prefere insistir apenas em trabalhos de utilidade prática.

Uma impressora a cores Tricom foi o prémio de José Luís Santos. O concorrente explicou-nos do que constava o programa que

lhe valeu a terceira classificação, mostrando como um computador facilita até no fabrico de gelados.

«Trata-se de um programa muito simples, mas de grande utilidade. Através dele é possível gerir a produção de gelados, pois rapidamente o computador nos «diz» que quantidades das diversas componentes são necessárias para fazer determinado número de gelados.»

Este programa poderá ser ainda aplicado em outras confecções alimentares, a que de resto está ligado à actividade de José Luís Santos.

## JOGOS DE AVENTURA E ACÇÃO

ATRASOS imponderáveis no trabalho do júri relativamente à terceira sessão do Concurso Basicando de «A Capital» e Triudus fizeram com que só hoje se pudesse publicar a lista oficial de concorrentes com programas de jogos de acção e aventura. Naturalmente, as demoras vão agora repercutir-se no anúncio final dos resultados, só possível na próxima semana.

Os concorrentes admitidos a concurso foram os seguintes:

Abel Vicente Mateus Antunes  
Álvaro Faria  
Amadeu M. M. Marreiros  
Ana Maria Frias  
António Pedro Fernandes  
Artur Manuel Sancho Marques  
António Pedro Fernandes  
Carlos Alberto Damão Barroqueiro (6 prog)  
Carlos Miguel da Costa Fernandes  
Edgar Rodrigues Silva  
Fernando José Silva Teodósio  
Francisco António Neto da Cruz  
Hugo Miguel Carvalho Lopes  
João Carlos de Jesus Alves  
João Manuel B. F. Gomes  
João Manuel de Sousa Coutinho  
João Paulo Roque Lopes

## LISTA DE CONCORRENTES ANTECEDE CLASSIFICAÇÕES

Jorge Pinheiro  
Jorge Rafael Barros Guerra  
Jorge Simão  
José Alberto Ferreira M. Gonçalves  
José António Oliveira Correia  
José Carlos Mão de Ferro Ferreira  
José Manuel Marques Baptista  
José Miguel Ferreira V. Mesquita  
Luís A. C. Sebastião  
Luís Manuel Martins da Silva  
Luís Paulo Borges de Carvalho  
Luís Pereira  
Mário António Figueiredo Nelo  
Miguel Paulo Cabacinhas Ribeiro  
Nelson José Costa Dias  
Nuno Alexandre Mestre  
Nuno Miguel de Amaral Almeida  
Nuno Rodolfo Nova Oliveira Silva  
Paulo Sérgio Costa Dias  
Paulo A. C. Marques  
Paulo Jorge Gonçalves dos Santos  
Pedro Lopes Elias  
Pedro Henrique Duarte  
Pedro Manuel Mota  
Pedro Miguel Fonseca de Paiva Mendes  
Tiago Rodrigues Antão  
Rui Fernando Almeida dos Santos  
Rui Pedro Fonseca de Paiva Mendes  
Vitor Manuel J. Almeida

### Última etapa

Com esta sessão reservada aos programas de jogos de aventura e acção, chega ao fim a maratona de «Basicando» de «A Capital» e Triudus, havendo por isso duas contas a prémios.

Por um lado, e como foi repetidamente anunciado ao longo dos seis meses que durou este passatempo de informática, serão como nas duas sessões anteriores atribuídos três prémios aos melhores classificados, respectivamente um Amstrad PC 1512, um Spectrum Plus 2 e uma impressora a quatro cores Tricom.

Mas a meta final do Concurso «Basicando» vai mais longe. Conforme está fixado no regulamento, entre o conjunto das três sessões será eleito o melhor dos primeiros classificados, a quem será atribuído um cheque Triudus para compra de material no valor de 200 mil escudos.

A propósito, deverá recordar-se que a melhor pontuação até ao momento pertence ao vencedor da sessão reservada aos programas técnicos, Jorge Nuno Lopes da Silva Pinheiro, classificado com 27 pontos num máximo de 30. Poderá mesmo estabelecer-se uma classifi-

cação dos melhores até ao momento. São eles os seguintes:

1.º, Jorge Nuno Lopes Silva Pinheiro, com o programa «Dicionário»/Técnico, 27 pontos; 2.º, Anabela Miranda da Silva, «O Exame»/Educativo, 26; 3.º, António Pedro Cabral Saraiva Fernandes, «Conduzindo as Contas»/Educativo, e António Rui Vasconcelos Monteiro, com «3D»/Técnico, ambos com 25; 5.º, Francisco José Garcia, «Morse»/Educativo, 24; 6.º, José Luís de Sousa Santos, «Fórmulas»/Técnico, 23.

No seu conjunto, estes concorrentes foram os premiados nas sessões de Maio e Julho, sucessivamente para programas educativos e técnicos. Resta saber qual vai ser a pontuação atribuída pelo júri aos melhores jogos de acção e aventura.

A pontuação, lembra-se, enfim, é, como estipulado no regulamento, de 0 a 30 pontos, considerando em percentagens variáveis os seguintes cinco factores: interesse geral do programa (30 por cento); apresentação (20%); originalidade (20%); operacionalidade (23,3%), e identificação com o tema da sessão (6,7%). Avalia-se deste modo o trabalho e responsabilidade do júri, cujas decisões são consideradas irrevogáveis e definitivas.

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXIII

# AMSTRAD PC

com a  
segurança



a combinação eficiente

DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:

Praça Olegário Mariano, 1, 2.º-Dto. • 1100 LISBOA  
Telefones 833181/832398

LOJAS:

C. Com. Alvalade – C. Com. Amoreiras  
C. Com. Terminal – C. Com. Fonte Nova (Benfica)



# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## UMA PRISÃO BEM GUARDADA

**TÍTULO:** Triaxos

**MÁQUINA:** Spectrum

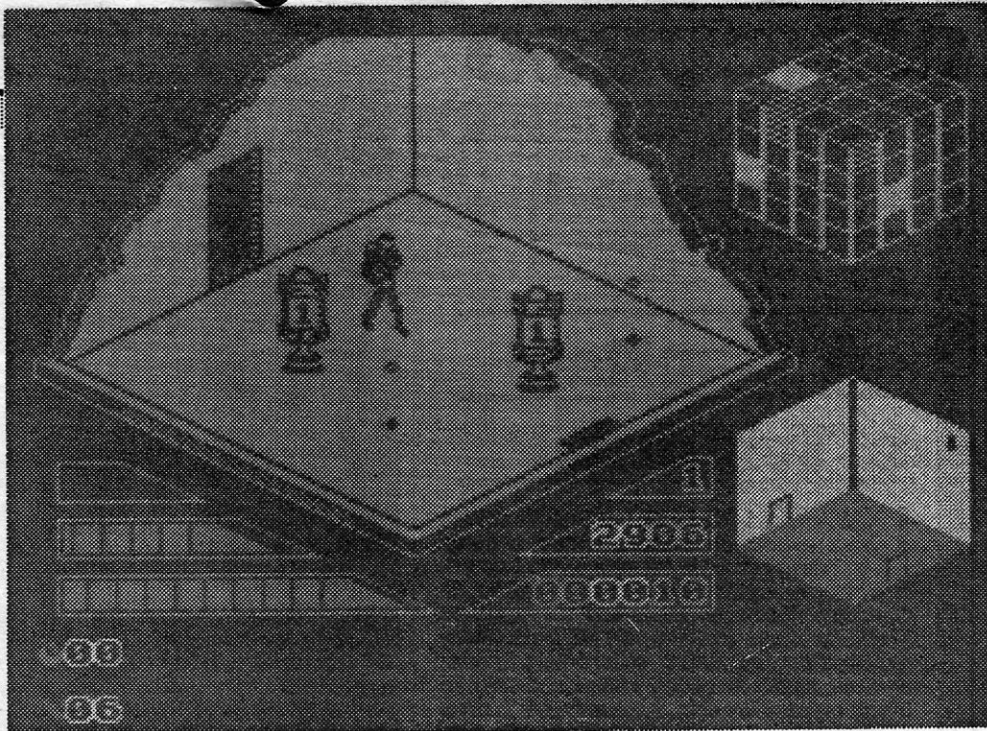
Ora aqui está um jogo que talvez não agrade à maioria dos leitores, mas que tem diversos pontos de interesse e merece um bom bocado de atenção. Em princípio, destina-se a vários gostos, desde o tiro-ao-alvo até à estratégia, com o atractivo adicional de possuir um tempo-limite desesperante, que nos obriga a acção rápida para o completar.

O cenário é uma prisão espacial de alta segurança e nela está detido um homem bastante importante, porque é o único que sabe como activar uma arma secreta. Portanto, é só ir lá buscá-lo e o problema ficaria resolvido. Seria fácil, se não fosse o facto de quem o prendeu não gostar muito deste género de intrusões, pelo que boa parte do nosso tempo é tentar evitar e/ou eliminar os guardas, para podermos chegar à cela onde está o nosso homem. Para complicar as coisas, o inimigo, qualquer que ele seja,

não está minimamente interessado em que nós tiremos dali o prisioneiro e arranhou uma forma prática de neutralizar os nossos esforços: enviou uma sonda para a prisão, munida de estranhos dispositivos, que apagarão a memória do homem. O salvamento tem que ser feito antes da sonda atracar à prisão, mas, pelo sim pelo não, a sonda terá também que ser destruída por meio de uma arma especial, cujas quatro partes se encontram espalhadas pela prisão e é preciso recolher.

A tarefa, como vêem, não é simples, e há ainda mais coisas para a complicar, como uns dispositivos, que se encontram nalgumas salas, que invertem a gravidade, isto é, de repente andamos pelo tecto, que passou a ser «chão», e vice-versa, e as portas deixaram de ser de confiança. Para nos ajudar, no entanto, há uns explosivos nalgumas salas e, ainda, uma máquina que fabrica clones da personagem que controlamos e que é útil para recuperarmos vidas perdidas.

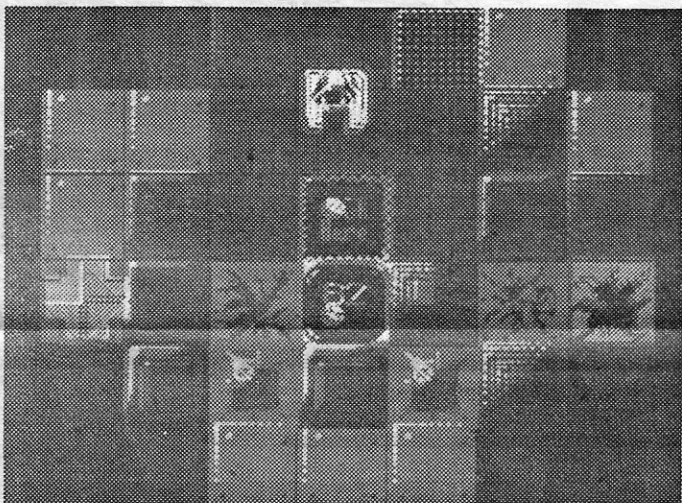
Apesar do elemento de acção, a estratégia é



o mais importante neste jogo, tomando-se também indispensável sabermos sempre onde estamos (a «planta» tridimensional na parte superior direita do «écran» ajuda) e para onde vamos. Os gráficos são simples, mas funcionais e o jogo pode «agarrar», uma vez que se compreenda bem o que há a fazer.

**GÉNERO:** Acção/estratégia  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## SALVAR O MUNDO NÃO É FÁCIL



**TÍTULO:** Última Ratio

**MÁQUINA:** Spectrum

Uma vez mais o heróico solitário diante do seu Spectrum e do televisor é chamado a salvar o Universo e, em última análise, este familiar planeta em que habitamos, libertando-os da ameaça do sinistro império até agora surgido (e, pelo menos, enquanto não aparecer outro jogo do género).

A guerra dura há bastante tempo, as coisas não se inclinam muito para um ou outro lado, mas o império, finalmente, apareceu com uma arma devastadora, uma enorme plataforma de combate, que se aproxima da Terra e ameaça destruí-la. E pronto, lá vamos nós, sozinhos, aos comandos do nosso caça espacial, destruir tudo o que mexe, com a experiência ganha em *Uridium*, *Lightforce*, *W.A.R.* e tantos outros, a maioria melhor que este *Última Ratio*.

Os apreciadores do género talvez se divirtam e nem sequer terão grandes dificuldades, porque o jogo até nem é muito rápido. Como dissemos, é só voar, e da melhor maneira, ir arranjando combustível pelo caminho e refazendo os escudos defensivos (estes inimigos deixam sempre essas coisas à mão) e manter o dedo no gatilho, para abater as defesas da plataforma, ao longo dos nove níveis em que esta se divide.

Deve dizer-se, uma vez mais, que já vimos muito melhor que isto, mas *Última Ratio* também não é de desaproveitar por completo, sobretudo por quem gosta de «tiro-ao-alvo-alienígena».

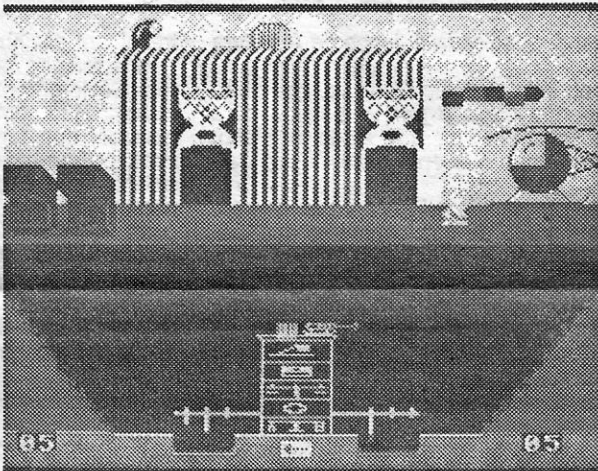
**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 7

**DIFICULDADE (1-10):** 8

**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## SÓ À MARTELADA



**TÍTULO:** Pneumatic Hammers

**MÁQUINA:** Spectrum

Perdem tempo a fazer jogos como *Pneumatic Hammers* e, se o utilizador não está prevenido, ainda se arrisca a lamentar o dinheiro e tempo que perdeu, e sem grande proveito. Diga-se de passagem que a ideia podia ser boa, se, ao menos, tivesse sido convenientemente trabalhada.

Tudo se passa num campo de mineração, onde os grandes martelos pneumáticos ficaram fora de controlo, por se ter partido uma alavanca que os comanda. O campo foi evacuado e, se os martelos continuam a bater no terreno, lá se vai a mina e o ouro que contém. A nossa tarefa, portanto, é andar de um lado para outro, passar um rio e recolher suficiente ouro para fabricar uma nova alavanca, mas, primeiro, há que ver se o minério é suficientemente puro e, depois, fundi-lo na fornalha.

Os gráficos são fracos, de estilo quase pré-histórico, no que ao Spectrum diz respeito, e está tudo dito.

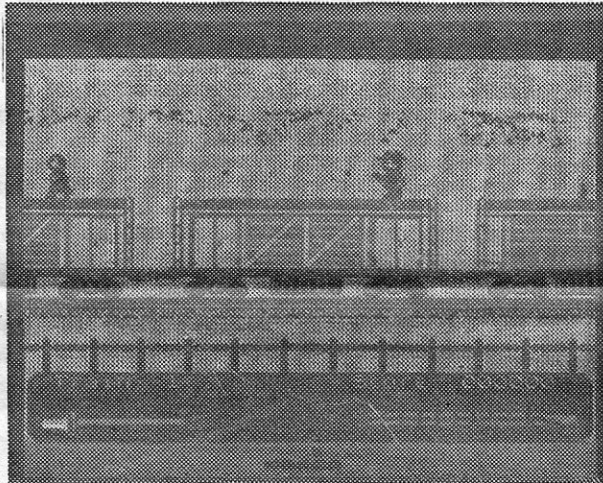
**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 5

**DIFICULDADE (1-10):** 6

**CONSELHO:** A evitar

## PERSEGUIÇÃO NO COMBOIO



**TÍTULO:** Mountie Mick's Deathride

**MÁQUINA:** Spectrum

Carrega-se *Mountie* e o jogo parece familiar, há um comboio, maus da fita e tudo o resto, e então lembramos de outros do género e só resta comparar, a ver qual é melhor. Nenhum é, de modo que ficamos quites, mas também não ganhamos muito.

É possível que os mais novos se entusiasmem um pouco com este jogo, em que comandamos um homem da Polícia Montada do Canadá, que anda atrás dos bandidos num comboio em movimento. Claro que os bandidos não gostam muito da ideia e fazem tudo por dar cabo dele, enquanto o nosso papel, como é habitual, é precisamente o contrário. Ele pode dar tiros e apanhar umas bombas que ficaram no comboio, e também pode proteger-se se teclarmos «+», além de ter cuidado com a escuridão dos túneis, mas as coisas começam a tornar-se monótonas passado pouco tempo.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 6

**DIFICULDADE (1-10):** 7

**CONSELHO:** A evitar

## LABIRINTO SEM IMAGINAÇÃO

**TÍTULO:** Rubicon

**MÁQUINA:** Spectrum

É melhor não perder muito tempo com este *Rubicon*, que se passa no planeta do mesmo nome e retoma um esquema muito habitual em jogos de computador, mas sem qualquer brilhantismo. Trata-se, em suma, de achar caminho num labirinto e recolher objectos, uns que fazem falta, outros menos úteis ou mesmo inúteis, saindo no final.

Acontece que os senhores de *Rubicon* foram-se embora e deixaram os seus tesouros para trás, talvez pensando em voltar um dia, mas há sempre quem pense em aproveitar-se dessa desatenção, e é aí que nós entramos. O objectivo, portanto, é apoderarmo-nos dos mais valiosos objectos, mas, para isso, temos que evitar ser mortos, porque os senhores foram desatentos, mas não parvos, e deixaram armadilhas por todo o lado.

Um outro aspecto, um pouco confuso, deste jogo é a utilização da sala de controlo, em que é preciso combinar cores de

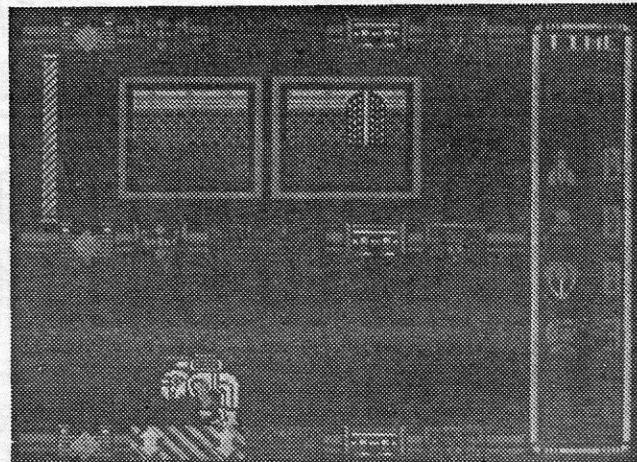
uma certa forma, de modo a progredirmos satisfatoriamente, mas, aí, confessamos, faltou-nos um bocado de paciência. Os gráficos não são maus, o *sprite* que comandamos está bem desenhado, mas, no conjunto, *Rubicon* podia ter ficado na gaveta.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 7

**DIFICULDADE (1-10):** 8

**CONSELHO:** A evitar





# Pokes & Dicas

O último «lote» de cartas trouxe maior abundância de pokes do que dicas, mas, mesmo assim, estas ainda chegaram em número suficiente. Além disso, temos ainda algum material atrasado, a que procuraremos dar vazão.

Por exemplo, o Marco Paulo Antunes, de Odivelas, ficou «pendurado» com uma dica para a segunda parte de Barbarian:

«Quando se matar o sétimo guerreiro do mágico, este aparecerá, e nosso guerreiro andará um pouco para a frente. Logo que o mágico soltar o seu primeiro feitiço e antes que este toque nos nossos pés, salta-se para cima e, antes que o nosso guerreiro toque no chão, carrega-se nas teclas de «baixar» e da «direita». Desta forma, o nosso guerreiro toca o mágico e este, então, «vai fazer uma visita aos seus ancestrais», permitindo assim que o herói salve a princesa e que vivam felizes para todo o sempre, a não ser que se divorciem primeiro».

Já agora, escrevam-lhe para Rua dos Bombeiros Voluntários, lote 4, 2.º-Dto., Caneças, 2675 Odivelas, para troca de jogos e informações.

## Curse of Sherwood e 180

O João Nelson, de S. Martinho do Porto, mandou dicas para Curse of Sherwood.

OS VERSOS — «Para protegê-lo do fogo deves reunir dentes de homem-lobo e cristal de scryng, depois viajar pelo bosque coberto de nevoeiro e dá-los à bruxa do bem. [...]

Uma cruz de prata deves encontrar antes de sentir-te são e salvo, deixá-la-ás cair no pentágono e fecharás o portal do mal».

Quanto a inimigos:

ARQUEIROS — Aparecem de três em três; quando mortos, poderão deixar-nos ou um escudo ou armas.

ESQUELETOS — Aparecem de dois em dois.

DRAGÕES E MONSTROS — Aparecem sozinhos. Cuidado!!

PÁSSAROS — Aparecem de quatro em quatro; uns, só nos matam se nos tocam, e outros, também podem disparar.

MAGOS — São três, mas só aparecem um de cada vez e, uma vez mortos, deixam uma arma, sem a qual não poderemos continuar.

Qualquer arma serve para matar o inimigo, excepto o homem-lobo, que se tem que matar com a faca de prata. Quanto a ARMAS, algumas não servem só para matar.

Um dos magos, ao morrer, deixa o garrote, que serve para partir a porta, que dá acesso à cruz de prata. A faca de prata serve para matar o homem-lobo. A cruz serve para disparar gelo. Atirando o gelo ao rio, poderemos atravessá-lo.

### SOLUÇÃO:

Ao começar, temos que ir para a direita; no 1.º screen, matamos os quatro pássaros; 2.º, matar um monstro; 3.º, matar três barqueiros e apanhar o escudo; 4.º, matar um mago e apanhar o garrote; 5.º, matar dois esqueletos; 6.º, mais dois e entramos na casa, matar inimigo e apanhar o cristal de scryng; voltar ao 5.º e descer e matar os pássaros e, depois, direita e entrar no círculo; partir a porta e avançar para outro screen; seguir os pássaros e apanhar cruz de prata e trocar o garrote pela outra arma. Avançar e chegamos ao ponto de partida.

Depois, esquerda, até aparecer o homem-lobo, matá-lo e apanhar os dentes; voltar ao 1.º screen da direita, entrar na casa. Ai, a Bruxa do Bem trocará os dentes e o cristal por uma poção, que nos protegerá do fogo. Avançar para a direita até encontrar uma saída para cima, subimos e avançamos para a direita, até aparecer o mago. Ai, matamos o mago e apanhamos a cruz do gelo, depois, sempre para a direita até ao rio, disparamos e atravessamos, continuando para a direita até aparecer o dragão. Matamos o dragão e levamos o dinheiro, depois para a esquerda, até haver uma subida, matamos o monstro e apanhamos a chave. Abrimos a porta e avançamos até aparecer um mapa do pântano. Saímos da casa e vamos para a direita e para cima, até ao pântano. Quando sairmos do pântano, matamos o dragão e colocamo-nos no centro do pentágono até a cruz cair. Então, «fecharás o portal do mal».

Quanto a 180, o dardo vai sempre acertar ligeiramente abaixo do sítio em que se apontou; quem não souber pontuar, não deve escolher a opção 3 (dois jogadores), porque nunca mais de lá saem; a opção 4 é para voltar ao menu inicial; a opção 1 é a melhor para praticar e o objectivo é acertar em todos os números, carregando no 20 e acabar no 1 (por ordem). Antes de acabar o tempo; o objectivo do jogo é fazer 501 (certos) e para isso tem que acabar-se com uma dupla, sempre, ou seja, se faltarem 10 pontos, tem que fazer-se um duplo 5; o alvo é composto por 4 zonas:

ZONA 1 — Centro preto (mais pequeno) — 50 P.º — Duplo 25; Centro amarelo (envolve o preto) — 25 P.º — Simples 25.

ZONA 2 — Simples; são a maior parte da faixa.

ZONA 3 — Tripla; rectângulo pequeno e todos juntos formam um círculo.

ZONA 4 — Duplas; rectângulo mais comprido e também forma um círculo (limites do alvo).

Quanto às tuas dúvidas, não há Match Day II e, sobre ID, a tua resposta é certa, mas tens que ter em atenção a «percentagem de confiança», que deve ser elevada.

## Dan Dare com mapa

O Paulo Palma e o Rui Palma, da Brandoa, querem saber o que fazer em Riddler's Den, Enigma Force, Glider Rider, V, Livingston, I Presume e onde apanhar a última peça do submarino em Fantastic Voyage. Em contrapartida, mandam um mapa e estas dicas para Dan Dare:

Missão — Apanhar o detonador n.º 1 e levá-lo à sala de controlo, encostar-se à parte lateral esquerda, até que um dos círculos comece a piscar, e, assim, abrirá a porta para o sector 2. Repetir sempre esta operação, apanhando os detonadores em cada sector, e levar cada detonador à sala de controlo, abrindo assim a porta para o sector seguinte. Quando chegar ao sector 5, apanhe o detonador e leve-o para a sala de controlo, encostando-se à parte lateral esquerda, onde se abrirá uma porta. Vá apanhar a nave, tem cerca de 11 minutos para chegar à nave (por isso não se deixe apanhar), se não conseguir chegar à nave morrerá com a explosão do meteorito.

Cuidado com os sectores 3 e 5, porque se os guardas nos tocarem iremos para a prisão; no sector 5, se formos apanhados ou perdermos a energia, iremos para a prisão do sector 4; no sector 5, não entrem na sala do mekon, porque, se o fizerem, todos os guardas reaparecerão; os canhões que estão colocados na parede podem ser destruídos com tiros, se nos encontrarmos à mesma altura que os canhões.

## Knight Time em MSX

O Nuno Ricardo Dionísio Vasconcelos, do Bombarral, enviou dicas para a versão MSX de Knight Time, que dão para completar 54 por cento do jogo (notem que as diferenças não são grandes em relação à versão Spectrum!).

Ora vejam:

- 1 — Pedir «advert» a Sharon (Take)
- 2 — Pedir «Gas Mask» a Sharon (Take)
- 3 — Pedir cartão a Derby IV (Help)

- 4 — Apanhar cartão (Pick-up)
- 5 — Ir buscar a máquina fotográfica (Pick-up)
- 6 — Pedir o filme instantâneo a Gordon (Take)
- 7 — Dar máquina fotográfica a Klink (Give)
- 8 — Dar filme instantâneo a Klink (Give)
- 9 — Tirar capa da invisibilidade (Unwear)
- 10 — Pedir ajuda a Klink (Help)
- 11 — Tirar a fotografia a Klink (Take)
- 12 — Verificar a fotografia (Read)
- 13 — Tirar cola a 53 E 3 (Take)
- 14 — Usar o cartão (valid. I.D. Card) (Wear)
- 15 — Ir ao «Airlock» e depositar o «advert» debaixo do armário (Drop)
- 16 — Subir ao armário e apanhar a caneca e o mapa estelar (Pick-up)
- 17 — Descer e apanhar «advert» (Pick-up)
- 18 — Dar caneca a Gordon (Give)
- 19 — Dar mapa a Gordon (Give)
- 20 — Levantar a nave para «Polaris» (Move starship)
- 21 — Reabastecer a nave (Communicate/Refuel starship)
- 22 — Levantar a nave para «Starbase 1» (Move starship)
- 23 — Ir ao cargo HOLD e depositar o «advert» por baixo do 2.º armário (Drop)
- 24 — Subir ao armário e apanhar a resistência de 5 w (Pick-up)
- 25 — Descer e apanhar «advert» (Pick-up)
- 26 — Dar resistência de 5 w a Gordon (Give)
- 27 — Pedir ajuda a Gordon (Help)
- 28 — Ir para o transportador  
Escolher a opção use transporter  
Usa código X1Y2Z3
- 29 — Apanhar machado (Pick-up)
- 30 — Apanhar saco de batatas (Pick-up)
- 31 — Dar cola a Hector (Give)
- 32 — Ir ao «Fuel & Cargo Area» e depositar o «advert» no 1.º armário (Drop)
- 33 — Subir e apanhar botas (Pick-up)
- 34 — Usar botas (Wear)

- 35 — Descer e apanhar o «advert» (Pick-up)
- 36 — Ir para o transportador  
Use transporter X0Y0Z0
- 37 — Levantar nave para Hershell (Move starship)
- 38 — Levantar nave para Monopole (Move starship)
- 39 — Apanhar máscara do gás (Pick-up)
- 40 — Apanhar capa da invisibilidade (Pick-up)
- 41 — Usar ambos (Wear)
- 42 — Ir para o transportador  
Use transporter X1Y8Z4
- 43 — Tirar Part of a Sundial e o talismã mágico a Hopper (Take an)
- 44 — Ir para o transportador  
Use transporter X0Y0Z0
- 45 — Inutilizar capa e máscara (Unwear)
- 46 — Levantar nave para Porthos (Move starship)
- 47 — Levantar nave para Plop Plop (Move starship)
- 48 — Levantar nave para Retreat (Move starship)
- 49 — Usar a capa e a máscara (Wear)
- 50 — Ir para o transportador  
Use transporter X8Y4Z1
- 51 — Tirar «Part of a Sundial» a Murphy (Take an)
- 52 — Use transporter (X0Y0Z0)
- 53 — Inutilizar a capa e a máscara (Unwear)

Se depositarem a capa da invisibilidade, tenham bem lembrado onde a deixam, pois ela é invisível e não se vê. Klink tira-nos a fotografia. Gordon arranja o transportador.  
Não se pode carregar mais de 5 objectos de cada vez. O mesmo para objectos usados.  
O passo 1 pode ser feito em qualquer altura até ao passo 14, mas é aconselhável fazê-lo logo, pois Sharon é um tripulante difícil e, depois, já não lho conseguem tirar.  
De vez em quando, fortifiquem-se. Escolham «Cast a spell/Fortify Yourself».  
É aconselhável fazer «Communicate/Request Help», sempre que cheguem a um planeta, pois podem tirar informações úteis e são-vos dadas algumas pistas. (Continua na pág. seguinte)



# VIDEOJOGOS

## POKES & DICAS

### Pequenas dicas

(Continuação da pág. anterior)

Leitores identificados por *Microjungle III* moram na Rua Bento de Jesus Caraça, 71-1.º, 1885 Moscovide e querem trocar ideias, jogos e correspondência. E mandaram estas dicas:

- THE BOSS — Se precisarem de dinheiro teclém GOTO 7400 e terão o mesmo dinheiro do início do jogo.
- MILK RACE — Para pôr mudanças, M+Q para aumentar, ou M+A para diminuir. Comecem com a mudança 8 e vão para uma das bermas da estrada, para apanhar as garrafas com leite, que dão energia. Para as subidas usem a mudança 8 ou 9 e, para as descidas, quando forem a pique, usem a mudança 12. Acelerem até aos 38 ou 40 km/h e depois travem com a tecla «O» (esquerda), até deixar de pedalar porque assim não gastam energia.

O Marco António Freitas, da Parede, mandou bastante material, e temos, por exemplo, estas dicas:

- KNIGHT RIDER
- Ao princípio «K.I.T.T.» dir-lhe-á onde você é preciso (em que cidade). Feito isto, você deve ir a essa cidade que o carro lhe indicou. Durante o caminho, pode ir a guiar e o seu carro vai a abater automaticamente os inimigos, ou vice-versa. O painel de controlo mostrará os danos sofridos, a velocidade (o K.I.T.T. pode ser reparado na próxima cidade). No caso de ser o carro a conduzir e você a abater os helicópteros, embora vá mais devagar, no painel pode ver também o estado dos lasers, o tempo, a pontuação e os skuds (ou seja, a medida estandardizada de distância do carro), que faltam para alcançar o objectivo.

Chegando a um objectivo, o ecrã muda e Michael deverá procurar num edifício, com guardas, as pistas ou mensagens que o conduzirão para mais adiante da aventura. Atenção, ele (Michael) não possui armas, pelo que terá de evitar os guardas. Depois disso, volta à estrada, já com melhor ideia do seu destino. Desde o princípio do jogo, tente fazer sempre o menor número de tempo possível.

Quando chega a um edifício, o seu carro comunicará consigo e dir-lhe-á o que tem de fazer.

— ARKANOID

Quando um recorde em pontuação é conseguido, prima as teclas «PBRIN» e comece o jogo novamente. Irá aparecer uma mensagem como: — SPACE TO CHEAT — se a tecla «space» for premida, você começa no quadro em que o jogador perdeu. Se a tecla «SPACE» não é premida, o jogo começa no primeiro quadro, como sempre. (NOTA: Esta «batofa» foi retirada da «Crash» de Maio do ano corrente).

E, para ficarmos com o mesmo leitor, alguns dos pokes e carregadores que também mandou:

- MUGSY — POKE 43012,0 (vidas infinitas)
- CHILLER — POKE 34025,0 (vidas infinitas)
- TIR NA NOG — POKE 34202,200 (não há Sidhe)
- SCUBA DIVE — POKE 55711,255 (255 vidas)
- AD ASTRA — POKE 35852,0 (vidas infinitas)
- ZAXXON — POKE 48825,250 (255 vidas)
- MUTANT MONTY — POKE 54933,0 (256 vidas)
- MONTY MOLE — POKE 35874,255 (pode cair sem morrer)
- JACK AND THE BEANSTALK — POKE 56110,0 (vidas infinitas)
- HUNCH BACK — POKE 26888,0 (vidas infinitas)

— DEATHCHASE

- 10 FOR G = 32740 TO 32758:READ A: POKE G,A: NEXT G
- 20 RANDOMIZE USR 32740
- 30 DATA 62,255,55,17,2,63
- 40 DATA 221,33,0,64,205,86
- 50 DATA 5,62,0,50,95,103,201

— NEMESIS — Faça MERGE e introduza a linha que se segue:

- 56 POKE 51479,1 e fica indestrutível!
- SPACE HARRIER — Escolha as teclas, como de costume, e quando voltar ao «menu» principal, prima CHEAT3FB69, e quando começar o jogo vai ver que está invencível.
- AUF WIEDERSEHEN MONTY — Em vez de fazer LOAD"", ao princípio, faça: CLEAR 32767: LOAD""CODE: RANDO-MIZE USR 32799 quando o jogo começar, apanhe o primeiro objecto à esquerda e veja os resultados.

### E seguem mais pokes

Já que entramos nesta área, vamos até ao fim. O Nelson Alexandre F. Gonçalves, de Torres Vedras, mandou alguns pokes, juntamente com outro material «aventureiro», e eles aqui estão:

- CHUCKIE EGG II — POKE 35453,0 (vidas infinitas)
- FIRELORD — POKE 34509,0 (vidas infinitas)
- WEST BANK — POKE 51210,X (X=n.º vidas)
- CAMELOT WARRIORS — POKE 53920,33 ou 53921,6 ou 53922,0.

Este leitor queria ajuda para acabar *Movie* e diz: «Depois de conseguir obter 75% neste jogo, e de passar por portas guardadas por armaduras, deparo com uma sala de onde não saio, nem a tiro, nem usando as senhas conhecidas, "OPEN" e "PUZZLE". Qual a senha ou o modo para sair da sala?»

Quería saber ainda como apanhar as armas do arsenal em *ALIENS*; como falar com as outras personagens, em *ROBIN OF SHERWOOD*; e como atingir o helicóptero em *HI-JACK*.

O Pedro Filipe Broco, que tinha mandado material para *Linha a Linha*, juntou uns pokes.

- IMPOSSABALL — POKE 53414,150.
- BOMB JACK — POKE 39530,X (1.º jogador) e POKE 49547,X (2.º jogador).

Quería o Pedro saber o objectivo de *Heavy ou the Magick*, *Pyracurse*, *Quazatron*, *Thanatos* e *Air Wolf*, e dicas para os *Goonies*. Escrevam-lhe para Homicídio João Paulo II, Lote 11-1.º, «Casa dos Magistrados», 2500 Caldas da Rainha.

O Nilton Vargas Gomes Pires dos Santos, do Cacém, também mandara uma rotina para *Linha a Linha* e ainda:

- SCUBA DIVE = POKE 55111,255 (255 vidas).
- ISOKOTONI WILF — POKE 42214,255 (inexistência tráfego).
- HORACE GOES SKIING — POKE 29270,0 (255 vidas).
- MONTY MOLE — POKE 35874,255 (possibilidade de queda sem morte): POKE 38004,0 (vidas infinitas).

Bastante material mandou o Nuno Manuel Vitoriano, de Lisboa, mas nem todo aproveitável. Fica este:

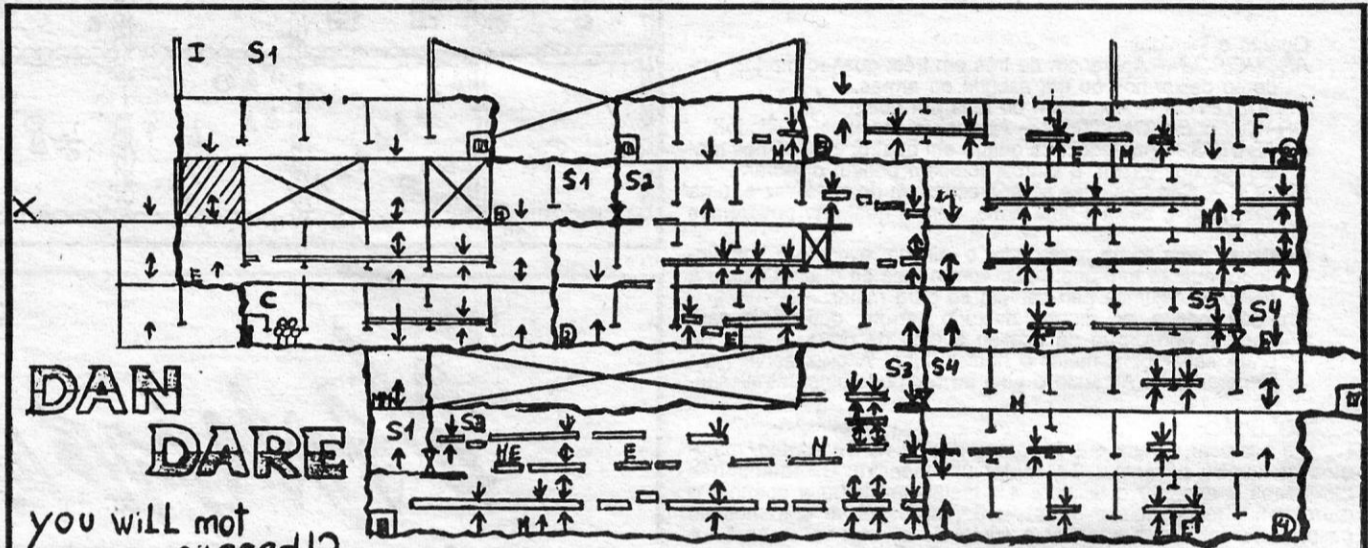
- LUNAR JETMAN
- 10 CLEAR 24575
- 20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:CLS
- 30 FOR L=1 TO 5
- 40 PRINT AT 6,0: LOAD""CODE
- 50 NEXT L=POKE 23439,201
- 60 POKE 36965,0: RAND USR 32768
- SAMURAI
- 10 CLEAR 24099
- 20 LOAD""SCREENS
- 30 LOAD""CODE
- 40 POKE 41895,0
- 50 RANDOMIZE USR 39300
- TRANZ-AM
- 10 CLEAR 24319: LOAD""SCREENS
- 20 LOAD""CODE: POKE 25446,0



### LEGENDA:

- ⊙ = COMEÇO
- ▲ = PORTA
- A = JANE
- = CAIXA
- = BURACO
- NÚMEROS: 1,2,3,5,7,12 OBJECTOS
- 4,6,8,9,10,11,13

Mapa feito por NILTON SANTOS  
Copiado da CRASH



### DAN DARE

you will not succeed!



- Legenda: S-Sector; ↑-A seta indica onde I-Início; estão os elevadores do jogo; e o seu sentido
- E-Energia; C-Sala de controlo
  - D-Detonador (1,2,3,4,5)
  - Prisão; F-Sala do Mekon
  - M-Munições; -Divisão dos sectores
  - X-Portas fechadas que só são abertas quando o respectivo detonador é levado para a sala de controlo
  - X-A nossa nave (Digby)
  - ▨-"out of order"

MAPA FEITO POR:  
Paulo & J.N. PALMA  
&  
Rui M. & M. PALMA

- 30 LOAD""CODE: LOAD""CODE: LOAD""CODE
- 40 PRINT USR 23424
- TRAP
- 10 CLEAR 65530
- 20 LOAD""SCREENS: LOAD""SCREENS: LOAD""CODE
- 30 POKE 27126,0: POKE 39558,0: RANDOMIZE USR 38700

— ANFRACIOUS — Teclar A+N+D+J ao mesmo tempo

O Rui Guilherme Barros Leitão, 14 anos, de Monte de Caparica, enviou um mapa de *Noname* e alguns pokes:

- CYLU — POKE 37919,0
- PAPERBOY — POKE 48023,201
- W.A.R. — POKE 38394,0
- SABRE WOLF — POKE 44929,0

O Nuno Miguel Silva Sarmento, de Setúbal, tem esta contribuição:

- DRAGON'S LAIR — POKE 47372,X (X=n.º vidas)
- KUNG FU MASTER — POKE 27982,0: POKE 37400,0: POKE 36869,0
- HIJACK — POKE 63280,201
- ALIEN HIGHWAY — POKE 43623,201: POKE 39412,201
- YTHUM — POKE 52502,201: POKE 52508,201
- COBRA — POKE 34928,0
- ANTIPIAD — POKE 45634,0: POKE 45635,0: POKE 45636,0: POKE 45674,0: POKE 45675,0: POKE 45676,0: POKE 57502,0: POKE 57503,0
- MOVIE — POKE 64905,41: POKE 64905,41: POKE 64906,248
- ALCHEMIST — POKE 47544,201: POKE 47599,201
- HERTLAND — POKE 23355,230: POKE 23360,254
- 1942 — POKE 50702,201: POKE 50777,201: POKE 52471,0: POKE 52304,X (1-255 vidas): POKE 52472,0: POKE 52473,0: POKE 46650,0: POKE 48415,0
- INFILTRATOR — POKE 40327,201: POKE 36398,201: POKE 37334,201: POKE 36925,201
- DAN DARE — POKE 47722,201: POKE 43526,0: POKE 43529,0: POKE 47711,151: POKE 47712,3
- REVOLUTION — POKE 35650,152: POKE 35651,26
- NOMAD — POKE 46703,0
- OLÉ TORO — POKE 52227,N+1 (N=n.º de touros para acabar): POKE 57029,203: POKE 57030,203: POKE 57986,0: POKE 57987,0: POKE 57988,0

Uma «dupla», Pedro Gonçalves e Paulo Almeida, enviou estes, entre outros:

- BATMAN — POKE 31527,58
- TARZAN — POKE 51002,183: POKE 51185,183: POKE 52268,183: POKE 51013,0.

O Gonçalo Miguel Rolo dos Reis Ângelo e o Filipe Ricardo R. Ângelo também mandaram pokes:

- URIDIUM: POKE 31308,0 (vidas infinitas)
- AVENGER: POKE 51956,201 (energia infinita)
- OLLI & LISSA: POKE 34345,0: POKE 37610,24
- SABOTEUR: 46998,0 (relógio parado)
- SCOBBO DOO: POKE 29614,0
- MANIC MINER: POKE 34800,0 (oxigénio infin.)
- PYRAMID: POKE 37975,201

- MR. WIMPY: POKE 33693,0 (vidas infinitas)
- ROBIN WOOD: POKE 58012,3
- PENETRATOR: POKE 40733,0
- COMMANDO
- 5 CLEAR 40000
- 10 LOAD""CODE
- 15 RANDOMIZE USR 65094
- duet
- 5 CLEAR 24999
- 10 LOAD""CODE
- 15 LOAD""SCREENS
- 20 POKE 44114,0: POKE 46185,0

Destes leitores, e embora as dicas tenham ficado para trás, ainda há estas:

— SABOTEUR — Quando algum guarda nos atira chamas, ponham-se num sítio onde estas não os atinjam. De seguida, dêem vários golpes nelas, mas nunca sem avançar ou recuar; verão então que perdemos energia e pouco depois os guardas morrem.

— ROCKY HORROR SHOW; Se carregarmos duas vezes no botão em que diz «Do not press», na sala ao lado da gelada, passamos para o andar inferior, em que existem uns objectos voadores.

O Tiago Dias, de Lisboa, mandou estes:

- KIREL — POKE 34963,0
- AVALON — POKE 23782,2
- ALIEN 8 — POKE 53567,0
- LAZY JONES — POKE 56693,0
- ORION — POKE 37319,201

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1.º — ENDURO RACER      | 6.º — ALIENS         |
| 2.º — MÁRIO BROS.       | 7.º — MANIC MINER II |
| 3.º — EXOLON ZYNATE     | 8.º — GAME OVER      |
| 4.º — SCALEXTRIC        | 9.º — CHUKIE EGG     |
| 5.º — F-15 STRIKE EAGLE | 10.º — NEMESIS       |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



## Linha a linha...

**L**INHA A LINHA é uma secção de interesse óbvio e muitos leitores para ela têm contribuído, mas no melhor pano cai a nódoa e, uma vez por outra, há uns «enganos» que são de todo em todo indesculpáveis. É o caso de quem nos envia, só para aqui aparecer o seu nome, rotinas copiadas, inclusive de manuais. Claro que, ao recebê-las e publicá-las, é de boa-fé que as vemos, mas o mesmo já não pode dizer-se de quem as manda, falseando o objectivo da secção. Vamos a ver se isso não se repete, OK?

Bem, e passando ao que interessa, temos hoje uma série de rotinas enviadas por *Pedro Filipe Broco*, das Caldas da Rainha:

```
7 REM letras
10 PAPER 7: BORDER 0:CLS
20 LET a = RND * 10
25 OVER 1
30 LET b = RND * 16
40 LET z = RND * 7
45 LET a$ = CHR$(65 + RND * 26)
50 PRINT AT a, b; BRIGHT 1; INK z; a$
60 PRINT AT 21-a, b; BRIGHT 1; INK z; a$
70 PRINT AT 21-a, 31-b; BRIGHT 1; INK z; a$
80 PRINT AT a, 31-b; BRIGHT 1; INK z; a$
90 GOTO 20
```

★

```
3 REM hexágono
5 BORDER 1: PAPER 6:CLS
10 INPUT n
20 FOR r = 20 TO 80 STEP 2
25 LET x = 128: LET y = 87
30 LET h1 = x - k: LET v1 = y
35 PLOT h1, v1
40 FOR a = 0 TO 361 STEP 360/n
50 LET h2 = x - r * COS(a * PI/180)
60 LET v2 = y + r * SIN(a * PI/180)
70 DRAW h2 - h1, v2 - v1
80 LET h1 = h2: LET v1 = v2
85 BEEP 0.02, r - 20
90 NEXT a
100 NEXT r
```

(NOTA: Depois de carregar em RUN e ENTER, é necessário teclar em 6)

★

```
10 REM Horas
20 BORDER 1: PAPER 2:CLS
30 INK 7
40 INPUT «Indique horas»: h
50 INPUT «Indique minutos»: m
60 LET s = 0
70 POKE 23673, 255
80 POKE 23672, 255
110 PRINT AT 4, 12; h; " ";
120 IF m < 10 THEN PRINT «0»;
130 PRINT m; " ";
140 IF s < 10 THEN PRINT «0»;
150 PRINT s; " "
160 LET s = INT((256 * PEEK 23673 + PEEK 23672) / 50)
170 IF s > 59.9999 THEN LET m = m + 1: POKE 23673,
255: POKE 23672, 255
180 IF m = 60 THEN LET h = h + 1: LET m = 0
190 IF h = 13 THEN LET h = 1
200 GO TO 110
```

★

```
5 REM © PEDRO BROCO, 1987
10 REM números primos
20 PRINT «indique valor do maior»
30 PRINT «número primo que deseja»
50 INPUT a: PRINT a
```

```
60 DIM z(a): LET kl = a
70 FOR j = 1 TO az: let z(j) = j
80 NEXT j: IF a < 4 THEN GO TO 200
90 LET z(4) = 5: LET kj = 4
100 LET iz = 5
110 LET iz = iz + 2
120 IF i z > a THEN GO TO 200
130 LET ex = i z / lz (jo)
140 IF ex = INT ex THEN GO TO 110
150 IF ex < z (jo) THEN GO TO 180
160 LET jo = jo + 1
170 GO TO 130
180 LET kl = kl + 1: LET z(kl) = j z
190 GO TO 110
200 POKE 23692, -1
210 PRINT «números primos até»: a
230 PRINT TAB 4; INK 2; PAPER 6 «números de ordem»,
«número primo»
240 FOR c = 1 TO kl
250 PRINT TAB 4; c, z(c)
260 NEXT c
```

### Colunas de cores

De um leitor muito participativo, *Nilton Santos*, de Agualva-Cacém, esta pequena rotina, que gera várias colunas de cores:

```
10 REM por Nilton Santos 1987
20 PAPER 6: BORDER 6:CLS
30 BRIGHT 0: FOR A = 0 TO 19
40 IF A = 10 THEN BRIGHT 1: FOR B = 0 TO 7
50 PRINT PAPER B; «-----»
60 NEXT B: NEXT A: BRIGHT 0
70 CIRCLE 128, 95, 75
```

### Jogo do galo

E, a finalizar, este «jogo do galo», mandado por *Luís Miguel Matos*, de Lisboa, que dispensa explicações:

```
5 REM - jogo do galo
10 REM Luís Miguel Matos
20 DIM A(9)
25 RANDOMIZE
30 BORDER 1: INK 7: PAPER 1:CLS
50 IF RND > 0.5 THEN PRINT AT 5, 5; FLASH 1; «eu
jogo primeiro...»: FOR c = 1 TO 50: BEEP
0.08, e: NEXT e:CLS: GO TO 90
60 GO SUB 700
70 GO SUB 430
80 GO SUB 620
90 GO SUB 700
100 GO SUB 430
110 IF a(5) = 0 THEN LET a(5) = 1: GO TO 60
120 REM completar fila/bloquear
130 PRINT AT 1, 1; FLASH 1; «aguarde»
140 LET d = 1
150 LET b = 1
160 IF b = 1 THEN LET x = 1: LET y = 2: LET z = 3
170 IF b = 2 THEN LET x = 1: LET y = 4: LET z = 7
180 IF b = 3 THEN LET x = 1: LET y = 5: LET z = 9
190 IF b = 4 THEN LET x = 3: LET z = 7
200 LET c = 1
210 IF a(x) = d AND a(y) = d AND a(z) = 0 THEN LET
a(z) = 1: GO TO 60
220 IF a(x) = d AND a(y) = 0 AND a(z) = d THEN LET
a(y) = 1: GO TO 60
230 IF a(x) = 0 AND a(y) = d AND a(z) = d THEN LET
a(x) = 1: GO TO 60
```

```
240 IF b = 1 THEN LET x = x + 3: LET y = y + 3: LET
z = z + 3
250 IF b = 2 THEN LET x = x + 1: LET y = y + 1: LET
z = z + 1
260 IF c < 3 THEN LET c = c + 1: GO TO 210
270 IF b < 4 THEN LET b = b + 1: GO TO 170
280 IF d < 2 THEN LET d = d + 1: GO TO 150
290 REM jogada ao acaso
300 LET b = 1
310 LET c = INT(RND * 9) + 1
320 IF a(c) = 0 THEN LET a(c) = 1: GO TO 60
330 LET b = b + 1
340 IF b < 21 THEN GO TO 310
350 LET b = 0
360 LET b = b + 1
370 IF a(b) = 0 THEN LET a(b) = 1: GO TO 60
380 IF b < 9 THEN GO TO 360
390 GO SUB 700
400 PRINT "" FLASH 1; TAB 11; «empatámos!
(11 espaços)»
410 GO TO 590
430 REM verificar vitórias
440 FOR b = 1 TO 4
450 IF b = 1 THEN LET x = 1: LET y = 2: LET z = 3
460 IF b = 2 THEN LET x = 1: LET y = 4: LET z = 7
470 IF b = 3 THEN LET x = 1: LET y = 5: LET z = 9
480 IF b = 4 THEN LET x = 3: LET z = 7
490 FOR c = 1 TO 3
500 IF a(x) = a(y) THEN IF a(y) = a(z) THEN IF
a(x) < > 0 THEN GO TO 560
510 IF b = 1 THEN LET x = x + 3: LET y = y + 3: LET
z = z + 3
520 IF b = 2 THEN LET x = x + 1: LET y = y + 1: LET
z = z + 1
530 NEXT c
540 NEXT b
545 IF FLAG = 0 THEN GO TO 400
550 RETURN
560 BEEP 1, 1: BEEP 2, 2
570 IF a(x) = 1 THEN PRINT "" FLASH 1; TAB 8;
«ganheil ganheil (9 espaços)»
580 IF a(x) = 2 THEN PRINT "" FLASH 1; TAB 12;
«ganhou... (11 espaços)»
590 FOR a = 1 TO 25: BEEP 0.05, a + 10
* (RND - 0.5) * (a(x) = z): NEXT a
600 FOR a = 50 TO 25 STEP 0.5: BEEP
0.05, a + 5 * (RND - 0.5) * (a
(x) = 2): BORDER RND * 7: NEXT a
610 RUN
620 REM lance do jogador
630 PRINT AT 1, 1; FLASH 1; «é você a jogar...»; AT 1, 1;
OVER 1; ""
640 LET a$ = INKEY$
650 IF a$ < «1» OR a$ > «9» THEN GO TO 640
660 LET b = VAL(a$)
670 IF a(b) < > 0 THEN GO TO 640
680 LET a(b) = z
690 RETURN
700 REM impressão
710 PRINT AT 1, 1; «(22 espaços)»
720 PRINT AT 6, 5; «1 2 3 (4 espaços)»;
725 LET FLAG = 0
730 FOR b = 1 TO 9
735 IF a(b) = 0 THEN LET FLAG = 1
740 IF a(b) = 0 THEN PRINT «-»: BEEP 0.05, 10
750 IF a(b) = 1 THEN PRINT «o»: BEEP 0.09, 50
760 IF a(b) = z THEN PRINT «x»: BEEP 0.05, -3
770 IF b = 3 THEN PRINT AT 8, 5; «9 5 6 (4 espaços)»;
780 IF b = 6 THEN PRINT AT 10, 5; «7 8 9 (4 espaços)»;
790 NEXT b
810 RETURN
```

## Espaço de aventura

**O**S «aventureiros» continuam activos e, hoje, temos dicas variadas que, por certo, tirarão de trabalhos muitos leitores. De facto, o êxito desta secção ultrapassou as nossas expectativas, e ainda bem que assim é.

### Peter Pan e The Hobbit

*Rui Sérgio M. Barros*, da Cova da Piedade, mandou a solução de *Peter Pan*, um jogo bem antigo, e algumas indicações para *The Hobbit*. Vejam o que há a fazer no primeiro:

- O QUARTO DAS CRIANÇAS — OPEN DRAWER; GET SHADOW; OPEN BOX; GET COTTON; GET NEEDLE; THREAD COTTON; SEW SHADOW; DROP NEEDLE; DROP COTTON; EXAMINE JUG; GET DUST; FLY.
- TERRA DO NUNCA (2.ª parte) — SOUTH; DOWN; GET DAGGER; SAY I BELIEVE IN FAIRIES; UP; NORTH; WEST; WEST; EAST; SOUTH; WEST; UP; GET KITE; DOWN; EAST; NORTH; EAST; NORTH; EAST; EAST; EAST; SWIM; EAST; CUT BONDS; FLY KITE; SOUTH; EAST; SOUTH; EAST; SOUTH; EAST; NORTH; NORTH; (você está agora no acampamento índio); EAST; EXAMINE WIGWAM; GET SWORD; WEST; NORTH; NORTH; GET KEY; WEST; SWIM; SOUTH; WEST; WEST; SOUTH; SOUTH; SOUTH; OPEN DOOR; EAST; (agora você está no convés do barco pirata); RUN EAST; KILL PIRATES; UNLOCK DOOR; OPEN DOOR; WEST; KIU HOOK; UP!!

Agora, você está no comando do «Jolly Roger» e vai levar o barco até Inglaterra e a uma jangada aberta...

Quanto a *The Hobbit*, quando entrar pela primeira vez na clareira dos *Trolls*, dirija-se para SE e espere até amanhecer. Volte à clareira e guarde a chave, que permitirá abrir a porta da gruta a norte e recolher alguns objectos de importância. *El Rond* consegue ler o «Curious Map». Escondida nas montanhas, está a «golden Key». Na «Beorn's House», atrás da cortina, está um armário cheio de comida.

Este leitor promete mandar material para *Hulk* e pede dicas para *Apache Gold*, *Twice Shy* e *Murder of Miami*.

### Grange Hill

*Pedro Manuel Pereira Mateus*, de Agualva-Cacém, pede ajudas para *Grange Hill*, mas também indica o que já conseguiu fazer:

No início do jogo, subindo à cabina telefónica e saltando para o lado direito, apanha-se uma lanterna sem pilhas. Prosseguindo, vamos cair ao pé de «Rolf», o cão. Virando à esquerda, apanha-se a cana de pesca. Voltando ao pé do cão, trepa-se o muro e volta-se ao início. De volta aí, vou ao «canal» e apanho o osso (*FISH BONE*) com a cana de pesca. A seguir, apanho a perna da cadeira (ao pé do passador) e o livro de história e o telescópio. Vou novamente ter com «Rolf» e dou-lhe o osso (*GIVE BONE*). Segue-se para o lado direito e apanha-se a dentadura. Entrando devagar no *screen* seguinte, apanha-se o olho de vidro. Segue-se para a direita, trepa-se a rede, agora, se voltar ao lado esquerdo morro ao passar pela rapariga (dá-me um soco), se continuar para a direita, até à porta com o cadeado, abro-a com a perna da cadeira (*BREAK PADLOCK*), e se prosseguir em frente, morro... Ajudem-me a prosseguir!

### Robin of Sherwood

*Nelson Alexandre Gonçalves*, de Torres Vedras, além de outro material, mandou estas dicas para *Robin of Sherwood*:

#### — PARA FUGIR DA PRISÃO:

- STAND ON PRISONER
- 2 — EXAMINE GRATING
- 3 — CALL GUARD
- 4 — GRAB HIS FOOT
- 5 — STRANGLE GUARD
- 6 — EXAMINE GUARD
- 7 — TAKE SWORD
- 8 — SLIDE BOLT
- 9 — OPEN GRATING
- 10 — GO TO GRATING

(Depois de perdemos a espada, que não se consegue recuperar, deve-se fazer—

- 11 — GO DOOR
- 12 — GO TO BATTLEMENTS
- 13 — GO DOOR
- 14 — GO UP
- 15 — GO RIGHT
- 16 — JUMP THROUGH WINDOW

(Antes de saltarmos podemos apreciar *LADY MARION* na cama... já que fomos dar ao seu quarto...)

Depois de saltarmos pela janela do quarto de *LADY MARION*,

seguimos para norte e entramos na floresta de Sherwood. Aí encontramos uma queda de água, que devemos atravessar, para entrarmos numa caverna, onde devemos apanhar as armas que aí vemos. De seguida, temos de encontrar o caminho para Nottingham. Por fim, devemos matar *Belleme* com uma seta de prata, que ganhámos em Nottingham.

### Uma de Atari

Finalmente, uma aventura para os utilizadores de Atari — *Dallas Quest* —, mandada por *João Dias*, de Lisboa, que adaptou as indicações de uma revista da especialidade:

E, GET ENVELOPE, N, GET SUNGLASSES, N, OFFER SUNGLASSES, ENTER BARN, DROP OWL, GET SHOVEL, S, S, S, W, GET BUGLE, W, DIG, DIG, BLOW BUGLE, DIG, READ TOMBSTONE, E, N, OPEN DESK, GET POUCH, DROP MOONEY, N, N, W, W, N, EXAMINE AIRPLANE, OFFER ENVELOPE, GET SACK, OPEN SACK, DROP SACK, GET PARACHUTE, JUMP, OPEN POUCH, OFFER POUCH, CLOSE POUCH, DROP PARACHUTE, S, S, S, TICKLE ANACONDA, S, S, ENTER DINGHY, OPEN POUCH, OFFER POUCH, CLOSE POUCH, COW DINGHY, BLOW BUGLE, DROP BUGLE, DROP SHOVEL, ENTER POST, DRAW CURTAIN, GET LIGHT, GET MIRROR, OPEN POUCH, OFFER POUCH, CLOSE POUCH, DROP ALL, GET LIGHT, LIGHT, LIGHT, CLIMB LADDER, DROP LIGHT, E, ENTER POST, GET RING, CLIMB LADDER, DROP RING, E, ENTER POST, GET PHOTO, CLIMB LADDER, DROP PHOTO, E, ENTER POST, GET POUCH, CLIMB LADDER, DROP POUCH, E, ENTER POST, GET MIRROR, CLIMB LADDER, GET RING, GET PHOTO, GET POUCH, GET LIGHT, W, EXTINGUISH LIGHT, SHOW PHOTO, GET COCONUTS, W, OPEN POUCH, OFFER POUCH, GIVE EGGS, OFFER MIRROR, WAVE RING, HEAT EGGS, LIGHT, LIGHT, DROP RING, GET MAP, NO, GIVE MAP.

Este leitor gostava de ajuda em *Red Moon*, *Asylum*, *Never Ending Story* (como passar os espinhos (SHARP THORN BUSHES) na montanha) e para *The Pawn* (como mover os «boulders» e como mover os «boards» na árvore). Para este jogo aconselha a acertarem a nota (*NOTE*) que *Krohnos* nos oferece e a não a tentar abrir; no palácio apanhem o *MAT*, porque está uma chave debaixo, e com ela podem abrir a porta na árvore (*TREE TRUNK*).